

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TPS (*THINK PAIR SHARE*) MELALUI PERMAINAN *WHAT'S MISSING* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BENDA BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO TAHUN AJARAN 2019/2020

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TPS (*THINK PAIR SHARE*) MELALUI PERMAINAN *WHAT'S MISSING* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BENDA BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO TAHUN AJARAN 2019/2020

Resti Nurmalina Hendrati

S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
restihendrati@mhs.unesa.ac.id

Prof.Dr.Djodjok Soepardjo, M.Litt.

Dosen S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,

Abstrak

Pada pengajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang, siswa harus bisa menguasai empat keterampilan dalam bahasa, seperti belajar menulis huruf kana, membaca, menghafal kosakata, merangkai pola kalimat, dan membuat percakapan. Tetapi siswa kelas X SMAN 1 Taman memiliki kendala saat belajar bhs Jepang, salah satunya sulit dalam belajar kosakata. Sehingga untuk mengatasi kesulitan ini digunakanlah salah satu model pembelajaran.

Model pembelajaran yang diterapkan untuk membantu menguasai kosakata bhs Jepang adalah model pembelajaran TPS. Model pembelajaran TPS ini adalah model pembelajaran yang menggunakan pola diskusi kelas yang bertujuan dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk menemukan informasi baru seluas-luasnya. Dan juga menggunakan permainan *what's missing*, dimana penambahan permainan agar suasana kelas lebih menyenangkan dan siswa tidak bosan. Permainan ini adalah permainan bergambar yang digunakan untuk melatih daya ingat seseorang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran TPS melalui permainan *what's missing* efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa, kemudian untuk mengetahui adanya keaktifan siswa saat diberi materi dengan model TPS melalui permainan *what's missing*, dan terakhir untuk mengetahui bagaimana respon siswa setelah diberi model TPS melalui permainan *what's missing* saat belajar kosakata.

Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen tes, angket, dan observasi. Instrumen tes digunakan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran TPS, sedangkan instrumen observasi digunakan untuk mengetahui hasil dari keaktifan siswa selama di kelas, dan instrumen angket disebarakan pada kelas X IPS 3 untuk mengetahui bagaimana respon siswa saat diberi model TPS melalui permainan *what's missing*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen dan kontrol yaitu $t_{hitung} \text{ sebesar } 15.915 > 1.695$ dan pada hasil angket didapatkan hasil 81,25% yang ber kriteria kuat, sehingga dapat disimpulkan model pembelajaran TPS efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Hasil analisis observasi kelas eksperimen adalah 82,81% yang memiliki kriteria sangat kuat sehingga kelas eksperimen lebih aktif saat pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci : Model Pembelajaran TPS, *Whats Missing*, Kosakata Benda

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TPS (*THINK PAIR SHARE*) MELALUI PERMAINAN *WHAT'S MISSING* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BENDA BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO TAHUN AJARAN 2019/2020

Abstract

In learning languages, especially Japanese, students must be able to master four skills in language, such as learning to write kana letters, reading, memorizing vocabulary, composing sentence, and making conversation. But in class X SMAN 1 Taman have obstacles when learning Japanese, one of which is difficult in learning vocabulary. So as to overcome this difficulty one learning model is used.

The learning model applied to help master Japanese vocabulary is the TPS learning model. This TPS learning model is a learning model that uses class discussion patterns that aim to provide opportunities for students to discover new information to the fullest extent. And also use the game what's missing, where the addition of the game so that the classroom atmosphere is more pleasant and students are not bored. This game is a picture game that is used to practice a person's memory.

The purpose of this study was to determine the use of the TPS learning model through what is missing games effectively to improve students' vocabulary mastery, then to find out the activeness of students when given material with the TPS model through what games missing, and finally to find out how students responded after being given the TPS model through what's the missing game when learning vocabulary.

This research method is an experimental method with a quantitative approach. Data were collected using test instruments, questionnaires, and observations. The test instrument was used to determine the effectiveness of the TPS learning model, while the observation instrument was used to find out the results of student activity during class, and the questionnaire instrument was distributed in class X IPS 3 to find out how students responded when given the TPS model through what's missing games.

The results showed that there was a difference between the pre-test and post-test scores in the experimental and control classes, which was 15,915 > 1,695 and the results of the questionnaire were 81.25% with strong criteria, so that it can be concluded that the TPS learning model is effective in increasing vocabulary mastery. The results of the observation analysis of the experimental class is 82.81% which has very strong criteria so that the experimental class is more active when learning takes place.

Keywords : TPS Models Learning, What's missing, Noun



EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TPS (*THINK PAIR SHARE*) MELALUI PERMAINAN *WHAT'S MISSING* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BENDA BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO TAHUN AJARAN 2019/2020

PENDAHULUAN

Pada saat siswa belajar bahasa asing khususnya bahasa Jepang, siswa harus dapat menguasai empat keterampilan dalam berbahasa, yaitu terampil dalam menyimak, terampil dalam berbicara, terampil dalam membaca, dan terampil dalam menulis (Tarigan, 1993:2). Keempat keterampilan tersebut harus dimiliki setiap orang yang belajar bahasa asing seperti bahasa Jepang. Setiap orang yang belajar bahasa Jepang pasti memiliki cara yang berbeda agar cepat menguasai keempat keterampilan tersebut dan dapat dikatakan mahir dalam berbahasa Jepang. Seperti halnya bahasa Inggris, Bahasa Jepang juga telah diajarkan di beberapa sekolah mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas.

Ketika siswa pertama kalinya mendapatkan pelajaran bahasa Jepang, pembelajaran yang mereka dapatkan pertama kali adalah pengenalan huruf, dilanjutkan dengan menulis, membaca, kemudian belajar kosakata hingga percakapan. Akan tetapi, pada proses belajarnya, tidak semua siswa dengan mudah langsung mahir berbahasa Jepang. Ada banyak kesulitan saat siswa belajar bahasa Jepang, seperti sulit menulis huruf hiragana dan katakana, sulit dalam menghafal atau menyebutkan kosakata, sulit untuk menyusun pola kalimat, ataupun sulit untuk berbicara dalam bahasa Jepang. Untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut seorang guru membutuhkan sebuah media maupun model pembelajaran agar memudahkan siswa untuk belajar bahasa asing tersebut.

Karena dengan adanya model pembelajaran guru akan lebih mudah dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas, sehingga dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Trianto, 2009:27). Begitu pula dengan siswa, dengan adanya model pembelajaran diharapkan siswa dapat lebih fokus dalam proses pembelajaran dan juga dapat lebih aktif di kelas sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar dengan maksimal.

Berdasarkan hasil penyebaran angket pra penelitian kepada siswa kelas X SMAN 1 taman yang berjumlah 67 siswa pada tanggal 26 Juli 2019, diketahui hasil pada jawaban angket dengan pertanyaan “apakah anda pernah belajar bhs Jepang disekolah sebelumnya?” jawaban yang menyatakan tidak pernah ada 65 siswa. Kemudian pertanyaan “apakah bhs Jepang adalah pelajaran yang sulit?” 50 siswa menjawab pelajaran bahasa Jepang sulit dan sisanya menjawab tidak. Lalu pertanyaan mengenai kesulitan apa saat belajar dengan pertanyaan “ yang menjadi kesulitan anda saat mempelajari bhs Jepang, apakah sulit belajar hurufnya atau sulit belajar kosakatanya?” jawabannya adalah 25 siswa menjawab jika mereka sulit untuk belajar huruf, sedangkan 42 siswa kesulitan untuk belajar kosakata, dengan alasan jika menurut siswa kosakatanya banyak yang mirip, siswa lain ada yang

menjawab jika kosakata bhs Jepang sulit dihafal, bahasanya rumit, susah mengucapkan dan masih banyak lagi.

Berdasarkan hal diatas, maka peneliti mencoba memberikan siswa kelas X SMAN 1 Taman sebuah model pembelajaran yang kemungkinan efektif digunakan untuk siswa sehingga memudahkan siswa untuk cepat paham akan pelajaran yang diberikan. Dengan alasan tersebut, maka dicoba menggunakan model pembelajaran seperti Model *Cooperative Learning* yang mana strategi belajar mengajar menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu sesama dalam struktur kerjasama yang teratur di dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih (Panggabean, Yusir, dkk, 2007: 75). Ada beberapa macam model *Cooperative Learning* salah satunya adalah model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS).

Alasan peneliti menggunakan model pembelajaran TPS karena model ini cukup mudah diterapkan pada kegiatan pembelajaran, selain itu dalam pelaksanaannya, model pembelajaran TPS diharapkan dapat membuat siswa lebih fokus dan cepat paham dalam proses pembelajaran berlangsung. Menurut Trianto (2009: 81) Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa. Sehingga siswa diharapkan dapat dengan cepat menguasai materi baru yang diberikan oleh guru. Karena pada model pembelajaran TPS siswa secara langsung dapat memecahkan masalah, memahami suatu materi secara berpasangan dan saling membantu antara satu dengan lainnya.

Agar suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan pada saat menerapkan model pembelajaran TPS , maka ditambahkan sebuah permainan yang diharapkan siswa lebih antusias dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Permainan yang digunakan sebagai media untuk untuk penelitian ini adalah permainan *what's missing*. Seperti namanya “*what's missing*” jika dalam bahasa Indonesia “apa yang hilang”. Permainan dalam bentuk beberapa gambar kemudian dihilangkan salah satunya, jenis permainan yang digunakan untuk mengasah daya ingat.

Permainan *what's missing* adalah permainan yang umum digunakan dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa inggris, Permainan ini biasanya digunakan untuk menghafal dalam kosakata bahasa inggris. Tujuan peneliti memberikan permainan *what's missing* pada penelitian ini adalah untuk membuat siswa mempunyai semangat untuk belajar dan agar siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran dikelas berlangsung sehingga siswa dapat memahami dan dapat menghafalkan materi kosakata bahasa Jepang dengan lebih mudah .

Dengan digunakannya model pembelajaran TPS dengan menggunakan permainan *what's*

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TPS (*THINK PAIR SHARE*) MELALUI PERMAINAN *WHAT'S MISSING* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BENDA BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO TAHUN AJARAN 2019/2020

missing, diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi khususnya materi tentang kosakata kata benda bahasa Jepang sehingga dapat diperoleh hasil belajar siswa yang maksimal. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah efektivitas penggunaan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) melalui permainan *What's Missing* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas X SMA 1 Taman Sidoarjo tahun ajaran 2019/2020.
2. Bagaimana Keaktifan siswa pada model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) melalui permainan *What's Missing* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas X SMA 1 Taman Sidoarjo tahun ajaran 2019/2020.
3. Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) melalui permainan *What's Missing* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas X SMA 1 Taman Sidoarjo tahun ajaran 2019/2020

Sedangkan tujuan pada penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) melalui permainan *What's Missing* terhadap penguasaan kosakata kelas X SMA 1 Taman Sidoarjo tahun ajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui keaktifan siswa pada model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) melalui permainan *What's Missing* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas X SMA 1 Taman Sidoarjo tahun ajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) melalui permainan *What's Missing* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas X SMA 1 Taman Sidoarjo tahun ajaran 2019/2020.

Teori yang digunakan untuk penelitian ini adalah :

1. Efektivitas

Efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh dari suatu masalah yang akhirnya membawa hasil dari suatu usaha atau tindakan. Efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Pencapaian tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran (dalam Retnani, 2016:73). Efektivitas dalam penelitian ini adalah sejauh mana model pembelajaran TPS melalui permainan *what's missing* dapat meningkatkan penguasaan kata benda. Apabila siswa setelah diberikan model pembelajaran TPS melalui permainan *what's missing*

dapat meningkatkan nilai, maka model pembelajaran ini dapat dikatakan efektif.

2. Model Pembelajaran TPS

Strategi pembelajaran TPS pertama kali dikembangkan oleh Frang Lyman dan koleganya di Universitas Maryland sesuai yang dikutip Arends menyatakan bahwa *Think Pair Share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi pola diskusi kelas sehingga kelas dapat terkendali dan dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, merespon, dan saling membantu (Trianto, 2009:81).

Menurut Trianto (2009:81) pada saat guru memilih menggunakan model TPS untuk membandingkan tanya jawab kelompok secara keseluruhan, guru menggunakan langkah-langkah berikut :

- 1) Langkah 1 : Berpikir (*Thinking*)
- 2) Langkah 2 : Berpasangan (*Pairing*)
- 3) Langkah 3 : Berbagi (*Share*)

3. Permainan *What's Missing*

Menurut pendapat DePorter&Hernacki dalam Darmansyah (2012:52) menyatakan jika guru secara sadar membawa kegembiraan di dalam pekerjaannya, kegiatan pembelajaran akan menyenangkan. Kegembiraan membuat siswa siap belajar lebih mudah dan bahkan dapat mengubah sikap negatif yang ada dalam kelas. Maka dari itu peneliti menambahkan permainan *what's missing* yang diharapkan dapat menjadikan pembelajaran menyenangkan. Cara bermain *what's missing* adalah guru menempelkan gambar dipapan tulis kemudian meminta siswa untuk menebaknya, setelah itu guru meminta siswa untuk menutup mata dan guru mengambil beberapa gambar, kemudian meminta siswa untuk membuka mata dan bertanya kepada salah satu siswa sambil mengucapkan "*what's missing?*" (Mutiarah, 2013:126).

4. Kata Benda (*Meishi*)

Kata Benda (*meishi*) adalah kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan sebagainya, tidak mengalami konjugasi, dan dapat dilanjutkan dengan *kakujoshi* (Matsuoka dalam Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2012: 156). Kata benda (*meishi*) yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Futsuu meishi*, yaitu nomina yang menyatakan nama-nama benda dan barang yang ada di lingkungan sekolah.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, dimana data penelitiannya berupa angka dan analisisnya menggunakan statistik. Penelitian ini menggunakan bentuk *True Experimental Design*, yang mana jenis pendekatannya dianggap sudah baik karena sudah memenuhi syarat (Arikunto, 2013:125).

Penelitian ini diadakan di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo dengan sampel kelas X IPS3

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TPS (*THINK PAIR SHARE*) MELALUI PERMAINAN *WHAT'S MISSING* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BENDA BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO TAHUN AJARAN 2019/2020

sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS 4 sebagai kelas kontrol.

Dalam rancangan penelitian ini akan diadakan *Pre-test* kepada semua kelompok sampel kelas X yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya pemberian materi dengan model pembelajaran yang berbeda, pada kelas kontrol pemberian materi menggunakan PPT dan *Drill* sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran TPS melalui permainan *what's missing*. Kemudian pada tahap akhir diadakan *Post-test* pada seluruh kelompok sampel kelas X yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan setelah diberi perlakuan. Observasi keaktifan siswa dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh guru bhs Jepang SMAN 1 Taman. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana keaktifan siswa dikelas saat diberi materi baru dengan model pembelajaran. Angket respon diberikan pada kelas eksperimen untuk mengetahui bagaimana respon siswa setelah diberi materi menggunakan model TPS melalui permainan *what's missing*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan *Pre-test* dan *Post-test*

Tahap awal penelitian adalah pemberian *Pretest* pada kedua kelas sampel. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi kata benda dengan model pembelajaran yang berbeda. Tahap akhir adalah peneliti memberikan *Posttest*.

2. Melakukan Observasi Keaktifan Siswa

Pada saat kegiatan pembelajaran dikelas eksperimen dan kelas kontrol, pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, guru bhs Jepang SMAN 1 Taman melakukan kegiatan observasi untuk mengamati keaktifan siswa saat diberikan materi baru dengan menggunakan model pembelajaran.

3. Pengisian Angket Respon

Pada pertemuan terakhir setelah dilaksanakan *post-test*, peneliti menyebarkan angket pada siswa kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa tentang penggunaan model pembelajaran TPS dengan menggunakan permainan *what's missing* dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

setelah dilakukan penelitian dan didapatkan hasil nilai dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dilakukan analisis data untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat. Rumusan masalah yang pertama adalah bagaimana

keefektifitasan model pembelajaran TPS melalui Permainan *what's missing* terhadap penguasaan kosakata benda kelas X SMAN 1 Taman tahun ajaran 2019/2020. Setelah data hasil nilai *Pretest* dan *Posttest* didapatkan, maka langkah dalam menganalisis data penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

sebelum uji hipotesis dilakukan, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan *software SPSS 25 for windows* dengan menggunakan rumus *one sample kolmogrov-smirnov* mendapatkan hasil, pada kelas kontrol data nilai *pre-test* adalah $0,200 > 0,05$ yang dapat dinyatakan berdistribusi normal dan nilai *post-test* adalah $0,142 > 0,05$ dapat dinyatakan berdistribusi normal. Pada kelas eksperimen data nilai *pre-test* adalah $0,168 > 0,05$ yang dapat dinyatakan berdistribusi normal dan nilai *post-test* adalah $0,136 > 0,05$ dapat dinyatakan berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan dua teknik. Yang pertama adalah Uji *Paired Sample Ttest* dan yang kedua Uji *Independent Sample Ttest*

Pertama adalah melakukan analisis hasil tes dengan menggunakan Uji *Paired Sample* untuk mengetahui adanya perbedaan nilai tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. perhitungan pada uji ini menggunakan bantuan *software SPSS 25 for window*, dengan hasil nilai pada kelas kontrol didapatkan hasil nilai t_{hitung} sebesar 8,190 dan df sebesar 31 ($t_{tabel} = 1.695$) sehingga dapat diperoleh $8,190 > 1.695$ dan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol. Dan hasil perhitungan pada kelas eksperimen didapatkan hasil nilai t_{hitung} sebesar 15,915 sehingga dan Df 31 ($t_{tabel} = 1.695$) dapat diperoleh $15,915 > 1.695$ dan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka terdapat perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen.

Kedua adalah melakukan analisis hasil tes dengan menggunakan uji *Independent Sample Ttest* yang bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan atau tidak pada masing-masing nilai tes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan pada uji ini menggunakan bantuan *software SPSS 25 for window*. Pada uji *Independent* Nilai *Pretest* didapatkan hasil nilai t_{hitung} sebesar 0,199 sehingga $0,199 < 1.669$. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa Tidak ada perbedaan nilai *pre-test* pada kelas kontrol atau kelas eksperimen. pada uji *Independent* nilai *Posttest* didapatkan hasil nilai t_{hitung} sebesar 3,803 sehingga $3,803 > 1.669$. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TPS (*THINK PAIR SHARE*) MELALUI PERMAINAN *WHAT'S MISSING* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BENDA BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO TAHUN AJARAN 2019/2020

Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai *post-test* pada kelas kontrol atau kelas eksperimen.

Berdasarkan perbandingan nilai M_{pre} dan M_{post} pada kelas eksperimen dapat ditarik kesimpulan jika penggunaan model pembelajaran TPS melalui permainan *what's missing* efektif digunakan untuk penguasaan kosakata benda baru.

Pada rumusan masalah kedua yaitu bagaimana keaktifan siswa dikelas. Pengambilan data dilakukan dengan melakukan observasi dengan instrumen yang telah disediakan. Terdapat tiga aspek yang dinilai pada observasi keaktifan yaitu *Visual Activity*, *Oral Activity*, dan *Listening Activity*. Untuk menganalisis data observasi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran untuk menjawab rumusan masalah kedua, peneliti menggunakan skala likert (Riduwan, 2012: 23) dengan jawaban alternatif sebagai berikut :

Sangat Baik : 4
Baik : 3
Kurang Baik : 2
Tidak Baik : 1

Setelah observer memberi nilai pada lembar observasi, selanjutnya data observasi dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{n}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase kelompok responden

N = jumlah skor yang diperoleh

Setelah dilakukan pengamatan dan mendapatkan hasil nilai observasi. Pada kelas kontrol yaitu kelas X IPS 4 didapatkan hasil nilai dari *visual activities* adalah 57,81% berada pada kriteria yang cukup, sehingga aktifitas visual kelas kontrol seperti membaca dan memperhatikan materi yang disampaikan masih berada pada kategori yang cukup aktif, karena cukup banyak siswa yang memperhatikan dan membaca materi dengan baik. Pada presentase nilai dari *oral activities* adalah 59% berada pada kriteria yang cukup, sehingga aktifitas oral seperti berdiskusi, mengajukan pertanyaan kepada guru, dan mengemukakan pendapat saat berdiskusi masih berada pada kategori cukup aktif. Pada presentase nilai dari *listening activities* adalah 51,56% berada pada kriteria yang cukup sehingga aktifitas mendengarkan, seperti mendengarkan penjelasan guru ataupun mendengarkan teman pada saat diskusi berada pada kategori yang cukup aktif. Sedangkan pada kelas eksperimen yaitu kelas X IPS 3 didapatkan hasil nilai dari *visual activities* adalah 82% berada pada kriteria yang sangat kuat, sehingga aktifitas visual kelas eksperimen seperti membaca dan memperhatikan materi yang disampaikan berada pada kategori yang sangat aktif. Pada presentase nilai dari *oral activities* adalah 84% berada pada kriteria yang sangat kuat,

sehingga aktifitas oral seperti berdiskusi, mengajukan pertanyaan kepada guru, dan mengemukakan pendapat saat berdiskusi berada pada kategori sangat aktif. Pada presentase nilai dari *listening activities* adalah 82,81% berada pada kriteria yang sangat kuat sehingga aktifitas mendengarkan, seperti mendengarkan penjelasan guru ataupun mendengarkan teman pada saat diskusi berada pada kategori yang sangat aktif.

Pada rumusan masalah ketiga yaitu untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model TPS melalui Permainan *what's missing*. berdasarkan hasil angket yang terdiri dari 2 aspek penilaian dengan 5 pertanyaan yang disebarakan pada kelas eksperimen yaitu kelas X IPS 3, setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan skala likert Menurut Riduwan (2012: 21). Dengan jawaban sebagai berikut :

Sangat Setuju (SS) = 5
Setuju (S) = 4
Netral (N) = 3
Tidak Setuju (TS) = 2
Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Kemudian dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{n}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase kelompok responden

N = jumlah skor yang diperoleh

Setelah data responden dihitung, maka persentase kelompok responden dapat dilihat dengan kriteria sebagai berikut :

Angka 0% - 20% = Sangat Lemah
Angka 21% - 40% = Lemah
Angka 41% - 60% = Cukup
Angka 61% - 80% = Kuat
Angka 81% - 100% = Sangat Kuat

Setelah melakukan perhitungan dengan presentase total didapatkan hasil sebesar 81,25% sehingga berada pada kriteria yang sangat kuat karena terletak pada kriteria angka 81%-100%. Dapat disimpulkan bahwa respon yang diberikan siswa kelas X IPS 3 pada saat diberi model pembelajaran TPS melalui permainan *what's missing* mempunyai respon positif.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pada rumusan masalah pertama terjawab dengan melakukan analisis tes dan ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *post test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu t_{hitung} sebesar 3,803 dan Df sebesar 62 sehingga diketahui nilai t_{tabel} sebesar 1.669 sehingga dapat diperoleh $3,803 > 1.669$ maka dapat

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TPS (*THINK PAIR SHARE*) MELALUI PERMAINAN *WHAT'S MISSING* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BENDA BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO TAHUN AJARAN 2019/2020

- disimpulkan jika H_0 ditolak dan H_1 diterima, dan jika H_1 yang diterima maka hipotesisnya adalah ada perbedaan signifikan nilai *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata *post-test* pada kelas kontrol dan nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen jika ditarik kesimpulan maka model pembelajaran TPS melalui permainan *what's missing* efektif digunakan dalam penguasaan kosakata benda bhs Jepang.
2. Pada rumusan masalah kedua terjawab dengan analisis hasil observasi keaktifan siswa. Pengamatan dilakukan saat pembelajaran berlangsung dengan pemberian model pembelajaran yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari hasil penilaian observasi siswa setelah dihitung dengan presentase total, kelas kontrol mendapatkan hasil sebesar 60,46% yang berkriteria cukup, sehingga dapat dikatakan jika siswa dikelas kontrol cukup aktif saat pemberian materi dengan menggunakan metode *drill* yaitu menjawab pertanyaan. Hal ini terlihat saat pembelajaran ini siswa yang aktif seperti mendengarkan, memahami, melihat materi hanya sebagian siswa saja. Sedangkan pada kelas eksperimen mendapatkan hasil sebesar 82,81% yang berkriteria sangat kuat, sehingga dapat dikatakan jika siswa pada kelas eksperimen sangat aktif pada saat pemberian materi dengan model pembelajaran TPS melalui permainan *what's missing*, hal ini terlihat pada saat pembelajaran para siswa dikelas sangat aktif mendengarkan, memahami, melihat materi, dan diskusi meskipun kelas menjadi tidak kondusif dikarenakan mereka yang terlalu ramai pada saat permainan *what's missing*.
 3. Pada rumusan masalah ketiga terjawab dengan analisis hasil angket respon siswa yang telah disebar di kelas X IPS 3 sebagai kelas eksperimen didapatkan hasil presentase total sebesar 81,25% sehingga berada pada kriteria yang sangat kuat karena terletak pada kriteria angka 81%-100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TPS melalui permainan *what's missing* efektif digunakan dalam pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata.

Saran

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengajar bahasa Jepang. Hasil penelitian ini jauh dari kata sempurna, sehingga hal-hal berikut dapat dijadikan pertimbangan, yaitu :

1. Untuk pembentukan kelompok besar sebaiknya berkisar antara 5-6 orang saja, agar tidak memakan banyak waktu saat diskusi dikelas.
2. Pada saat melakukan permainan *what's missing* ini sebaiknya pengajar memberikan peraturan permainan agar saat permainan berlangsung siswa lebih kondusif.
3. Bagi pengajar dapat menerapkan model pembelajaran TPS dan permainan *what's missing* tidak hanya pada materi yang ada pada penelitian ini saja, namun dapat dikembangkan pada materi pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmansyah. 2012. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mutiara, Latifa. 2013. *68 Game Kreatif Pembuka dan Penutup Kelas*. Yogyakarta. Langensari Publishing.
- Retnani. 2016. *Bermain Peran Dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang*. Jurnal ASA, (online), Vol 3 (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2542/1650>, diakses pada 09 Mei 2019)
- Riduwan. 2012. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Sudjianto dan Ahmad, Dahidi. 2012. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Balnc.
- Tarigan, Henriguntur. 1993. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group
- Panggabean, Yusir, dkk. 2007. *Strategi, Model, dan Evaluasi: Pembelajaran Kurikulum 2006*. Bandung : Bina Media Informasi